HIVER NUCLÉAIRE

Une session rigoureuse du GN *Les Sentes*
Un périple post-totalitaire
autour de la mort et de la réconciliation

HIVER NUCLÉAIRE

La tyrannie. La mort. La réconciliation.

Le présent document est un jeu de rôle / GN en ligne prêt-à-jouer. Il nécessite les règles du jeu *Les Sentes* mais vous n'aurez pas besoin de le lire parce que je vais vous résumer l'essentiel ici (à moins que vous ne préféreriez créer votre personnage plutôt que de choisir un des prétirés).

Hiver Nucléaire vous propose de vivre une expérience post-totalitaire et glaçante autour de la mort et de la réconciliation. Le contexte est en partie inspiré de *Terminus Radieux* d'Antoine Volodine, mais si vous ne connaissez pas ce livre, considérez surtout que, même si les personnages ne le savent pas forcément, cela pourrait très bien se passer quelque part au milieu de la taïga sibérienne. L'autorité centrale s'est effondrée mais tout le monde n'est pas forcément au courant et la vie continue son cours comme si les anciennes idéologies avaient encore un sens. Les morts se mêlent aux vivants, les anciens bourreaux aux anciennes victimes, et tout le monde est atteint d'une maladie fatale, que seul un rituel de réconciliation peut guérir.

Hiver Nucléaire est initialement un scénario pour 20 personnes, mais ceci est une version réduite pour six personnes et elle compore des conseils pour jouer en ligne.

1°) Il y a six prétirés dans ce document.
2°) Si toutefois vous ne trouviez pas votre bonheur, vous trouverez d'autres prétirés dans cette liste étendue.
3°) Si vous voulez vraiment personnaliser, consultez le texte des Sentes pour créer votre personnage.

Crédits illustration : Asa Hagström, cc-by & pietplaat, Tasmanian Archive and Heritage Office, ww2gallery, cc-by-nc & claire munier par courtoisie & Petar Marjanovic, Silsor, domaine public

HIVER NUCLÉAIRE / RÈGLES

O Toutes les consignes sont facultatives. Adaptez à votre confort.

Mort du personnage : on ne meurt que si on le décide. Puis on peut jouer un cadavre, un mort-vivant, un figurant, un nouveau personnage, organiser des temps forts… Idem si on s'ennuie.

La forêt de Millevaux : Le monde est en ruine. La forêt a tout envahi. L'oubli nous ronge. L'emprise transforme les êtres et les choses. L'égrégore donne corps à nos peurs. Les horlas se tiennent tapis près de nous.

Salut traditionnel :
+ « Tout est lié », éventuellement avec formule réciproque « Voici mon nom et mon histoire. »

Les fouines : synonyme de joueuse. Les fouines possèdent les personnages, elles les manipulent et se nourrissent de leur destin. Elles peuvent communiquer entre elles par le langage fouine.

Langage fouine : pour parler hors-personnage. Se dit en murmure, en mimant la parole avec l'index.

« Croix » : en cas de malaise, on dit ce mot en langage fouine pour annuler la scène.

« Revisitation » : en cas de malaise, on donne en langage fouine des instructions pour rejouer la scène.

Résoudre un conflit : C'est la joueuse qui reçoit le coup qui décide comment ça affecte son personnage.

Rituels :
+ Il faut accomplir ses rituels avant la fin du jeu ou on se transforme en horla. **Chaque joueuse se fixe un niveau de difficulté personnel (1,2 ou 3) qui indique le nombre de rituels qu'elle doit accomplir.**
+ « C'est un rituel » : permet d'hypnotiser les personnes qui doivent suivre bon gré mal gré les instructions.
+ Les rituels sont infaillibles la première fois qu'ils sont lancés.
+ Un rituel annulé par une fouine peut être considéré comme accompli.
+ Nous pouvons diverger du déroulé exact du parchemin.
+ Nos rituels nous possèdent, nous envoient des visions, des prémonitions.

Nos pensées et nos actes :
O Nos émotions nous gouvernent.
O Nous croyons au surnaturel.
O **On croit tout ce qu'on nous dit.**
O **On fait tout ce qu'on nous demande.**
O Le consentement est important.
O Tout est lié

Les tabous :

Si en tant que joueuse, vous ressentez le besoin de censurer un aspect du jeu pour tout le monde, remplissez ce bulletin (en cochant ce que vous acceptez et en remplissant les « autres tabous » si besoin), et envoyez-le moi en privé avant le jeu. J'ai précoché les « petites permissions » car elles ne peuvent être censurées sauf par les mots « croix » et « revisitation ».

AFFECTION

X Petite permission : l'amitié et l'attachement à sa famille est permis.
O Moyenne permission : les romances sont également permises.
O Grande permission : les relations sexuelles sont également permises et simulées avec l'art des mains ou juste déclarées.
(Quel que soit le vote, les violences sexuelles ou leur récit sont proscrites)

VIOLENCE

X Petite permission : La violence psychologique et l'abandon dans la forêt sont permis.
O Moyenne permission : La violence physique indirecte est également permise (empoisonnement, envoûtement, incitation à des comportements risqués).
O Grande permission : La violence physique directe est également permise.

AUTRES TABOUS

…………………………………………………..

HIVER NUCLÉAIRE / JOUER EN LIGNE

Ce format est une expérimentation ludique, il consiste à mélanger les caractéristique du jeu de rôle en ligne et du GN.

C'est du jeu de rôle parce que **vous pouvez décrire votre personnage en parlant à la troisième personne, et vous pouvez décrire les lieux.**

C'est du GN parce que :
+ **le jeu est multi-modal :** le groupe de six personnages va rapidement se diviser pour se rendre dans des lieux divers et y faire des apartés (joués sans meneur de jeu).
+ **centré sur les PJ :** Je voudrais vous déconseiller d'interpréter des figurants. Vos personnages sont a priori les seuls présents sur zone. Il y a peut-être des étrangers, des animaux ou des monstres, mais ils sont le plus possible hors-champ.
+ **en temps réel :** nous ne ferons pas d'ellipse. Considérez que pendant que vous décrivez quelque chose dans votre chat, des événements se passent dans les autres chats à peu près au même rythme. Il est impossible de faire un temps réel exact parce que les descriptions prennent du temps, mais on va s'en rapprocher.
+ **plus fantastique que surnaturel :** évitez de décrire des choses trop surnaturelles qui ne pourraient pas vraiment être jouées en GN : pas de transformation spectaculaire, de monstres indicibles... ou alors ils sont hors-champ, ou décrits par un personnage. Il est possible de douter de l'existence de ces phénomènes, ou leur attribuer une cause rationnelle.
Mais oui, il y a des zombies. On va dire que c'est l'exception.

Les lieux :

La forêt où a lieu *Hiver Nucléaire* est divisée en plusieurs lieux, matérialisés par des chats vocaux. Quand vous êtes dans un lieu, vous pouvez le décrire, mais évitez les manifestations trop surnaturelles, et surtout ne chamboulez pas trop le lieu. Le groupe qui va arriver après vous va le retrouver à peu près dans son état initial. Vous avez pu transformer le décor mais cette transformation passera inaperçue auprès de personnages qui n'y feraient pas attention (vous avez allumé un feu, vous avez construit un tertre, enfoui quelque chose...) Ceci évitera de fastidieuses mises au point entre joueuses.
Je vous invite à user des **bruitages et des mélodies faites à la bouche** pour ambiancer les lieux. Vous pouvez aller et venir entre les lieux à votre guise. Quand vous demandez à quelqu'un de vous y rejoindre, elle est censée accepter selon la règle du « on fait tout ce qu'on nous ne demande ». Mais si la joueuse est saturée, respectez son refus.

Liste des lieux :

+ Le goulag : Les ruines d'une ancienne colonie pénitentiaire. Les prisons sont défoncées par les arbres et les chaînes sont rouillées. Des fresques murales couvertes de lichen rappellent la grandeur passée du Bloc. La neige tombe à gros flocons.

+ La forêt profonde : Territoire de chasse et de planque, cette forêt est hantée par des ululements sinistres. Des ronces et des herbes hautes semblent vouloir vous engloutir au milieu des bouleaux lugubres. Parfois des gros paquet de neige tombent des branches.

+ Le feu de camp : Un feu de camp. On ignore qui l'a allumé mais cela permet de se prémunir du gel. Il y a des amulettes en bois, en feuille et en os suspendues dans les branches. La clairière a l'air comme encerclée comme la taïga et ses aiguilles vertes.

+ Le spomenik : Un étrange monument de béton à la gloire des résistants contre l'oppresseur. On dirait une construction venue d'une autre planète. Les flocons la constellent de taches blanches. Des arbres poussent en son sein, et il y a de nombreuses cachettes.

+ Le bosquet ardent : Les aiguilles des résineux prennent ici des teintes rouges sang et une sève maléfique dégouline de leur écorce. La neige a tourné en glace et des stalactites torturés pendent des branches. Ce lieu est dédié aux scènes les plus intenses.

+ Les forêts limbiques : C'est le domaine des rêves, des souvenirs et des morts. Soit c'est clairement surnaturel, soit c'est une hallucination. On dit que là-bas, on ressent la présence du froid sans souffrir de sa morsure, qu'il n'y a plus que les couleurs noires et blanches et que la folie des hommes y prend corps. Les forêts limbiques recèleraient des portes vers ailleurs.

<u>HIVER NUCLÉAIRE / LE DÉROULÉ</u>

Nous sommes après la chute d'un ancien régime, le Bloc. Personnes maquisardes, exilées, commissaires politiques ou quasi-mortes vont se côtoyer dans une forêt maudite rongée par la radioactivité. Tout le monde combat une même étrange maladie dont le seul remède est un rituel de réconciliation. Une session autour de la rudesse du climat, de l'horreur morte-vivante, de la ruine des anciens idéaux, de la cohabitation entre victimes et bourreaux, et de la beauté d'un vieux café partagé autour d'un feu de camp.

<u>Deux communautés disposent d'un pouvoir spécial :</u>
Les **Lazares** peuvent **ressusciter les morts** moyennant un sacrement religieux où ils disent « **Lève-toi et marche.** ». Les personnes qui jouent les morts décident si le sacrement fonctionne, et si oui, si elles reviennent en tant que zombies décérébrés ou en tant que revenants capables d'interactions plus humaines.
Les personnes de la **Milice** peuvent **soumettre les autres**. Il leur suffit de dire **« Soumets-toi »** une personne et celle-ci ne peut ni parler ni agresser physiquement le membre de la milice. **Ce pouvoir va être perdu en cours de jeu**. Chaque personne de la milice doit évaluer à quel moment elle perd son pouvoir. Pour le signaler, elle tente de l'utiliser mais se met à bafouiller : c'est le signal que son pouvoir a disparu. Tous les membres de la milice doivent avoir perdu leur pouvoir au plus tard 1/2h avant la fin du jeu.
Ce pouvoir ne s'applique pas entre personnes de la Milice, à l'exception de **Commissaire** qui peut soumettre d'autres personnes de la Milice.
Lazares comme Miliciens peuvent **transmettre leur pouvoir** à une personne qu'ils décident de former.

<u>Les zombies :</u>
Les zombies peuvent infecter d'autres personnes en les mordant. La joueuse dont le personnage est mordu décide si oui ou non son personnage est infecté, et quels sont les effets et la rapidité de l'infection sur lui.

<u>LA SITUATION DE DÉPART :</u>

+ PARDON
Au sein du peuple cohabitent les victimes et les bourreaux d'une ancienne tragédie.

+ GUÉRISON ET RÉCONCILIATION
La maladie affecte le peuple, chaque personne est touchée à sa façon, la seule issue c'est la mort. La seule chance de guérison réside en un rituel collectif. Avant la fin de la résurgence, chaque personne doit dire à une autre qu'elle l'aime et pourquoi, doit dire qu'elle est désolée à une autre et pourquoi, doit remercier une autre et dire pourquoi et doit demander pardon à une autre et expliquer pourquoi.

+ PARMI LES VIVANTS
Certaines d'entre nous sont déjà mortes. Ce périple sera l'occasion de découvrir qui.

<u>TEMPS FORTS :</u>
Un temps fort est défini à une heure fixe. Tous les personnages sont tenus d'y participer.

Au tout début du jeu : VEILLÉE
Organisons la veillée avec repas, feu, anecdotes et histoires.

(Lors du briefing, nous pouvons décider d'ajouter un autre temps fort en milieu ou en fin de jeu, parmi les fiches proposées dans *Les Sentes*)

<u>HIVER NUCLÉAIRE / FICHES DE PERSONNAGES</u>

Je vais vous demander de choisir un personnage dans cette liste.
Si vous avez choisi de prendre dans la liste étendu ou de créer votre perso de A à Z, il faudra remettre à jour les liens, ce sera vu durant le briefing.
Il y a beaucoup de matériel sur les fiches mais pas de panique ! **Tout est facultatif.**

<u>Les personnages sont répartis entre quatre communautés :</u>

Deux communautés disposent d'un pouvoir spécial.
Les **Lazares** peuvent **ressusciter les morts** moyennant un sacrement religieux. Il leur faut dire : **« Lève-toi et marche ! »**. Les personnes qui jouent les morts décident si le sacrement fonctionne, et si oui, si elles reviennent en tant que zombies décérébrés ou en tant que revenants capables d'interactions plus humaines.
Les personnes de la **Milice** peuvent **soumettre les autres**. Il leur suffit de mettre leur main à 20 cm de la tête d'une personne et de dire : **« Soumets-toi ! »** et celle-ci ne peut ni parler ni agresser physiquement le membre de la milice, et doit lui obéïr. **Ce pouvoir va être perdu en cours de jeu**. Chaque personne de la milice doit évaluer à quel moment elle perd son pouvoir. Pour le signaler, elle tente de l'utiliser mais sa main tremble et elle bafouille : c'est le signal que son pouvoir a disparu. Tous les membres de la milice doivent avoir perdu leur pouvoir au plus tard 1/2h avant la fin du jeu. Ce pouvoir ne s'applique pas entre personnes de la Milice, à l'exception de **Commissaire** qui peut soumettre d'autres personnes de la Milice.

LES LAZARES
Seule la résurrection sous forme de zombie garantit la pureté de l'âme.
Face à une communauté, nous tenons un discours ambigu sur l'âme immortelle.
Face à un individu, nous le tuons puis le ressuscitons.
Des lazares tentent de créer des morts-vivants conscients, et d'autres professent la zombification des lazares mêmes.

LES ASSIGNES
Jadis nous fûmes bagnardes, aujourd'hui nous sommes libres.
Face à une communauté, nous défendons nos intérêts.
Face à un individu, si c'est un bagnard nous le capturons et le revendons, sinon nous le détroussons.
Des assignes sont des bagnards libérés et d'autres des bagnards évadés.

LES FORÇÂTRES
Pour expier nos crimes de corps et nos crimes de pensées, nous voilà en pleine forêt à exécuter des travaux forcés.
Face à une communauté, nous la bouclons.
Face à un individu, nous négocions tout ce que nous pouvons.
Des forçâtres prônent l'évasion, d'autres les châtient car c'est folie de vouloir s'évader.

LA MILICE
Nous parcourons la forêt pour faire régner l'ordre et la justice.
Face à une communauté, nous évaluons son degré de nuisance.
Face à un individu, nous effectuons un interrogatoire en règle.
Des membres de la milice pensent être les maîtres du peuple, et d'autres pensent être au service du peuple.

<u>Contexte et mots-clés :</u>

Voici le contexte lié à l'univers de jeu (Millevaux) qui vous sera utile pour comprendre les fiches de personnage :
Le monde est en **ruine**. La **forêt** a tout envahi. L'**oubli** nous ronge. L'**emprise** transforme les êtres et les choses. L'**égrégore** donne corps à nos peurs. Les **horlas** se tiennent tapis près de nous.
Cet univers de jeu est volontairement très malléable et soumis à votre interprétation, donc ne vous attendez pas à ce que je vous renseigne sur ses arcanes : vos hypothèses sont les bonnes.

Voici la liste abrégée des personnages disponibles :

Les noms des personnages sont **neutres**. À vous de décider du genre de votre personnage.

LAZARES :
+ **Astrale** : Je guide les membres de la communauté qui ont besoin d'explorer les forêts limbiques, le monde des morts, des horlas, des révélations et de la téléportation.

ASSIGNES :
+ **Escarboucle** : J'entretiens le feu pour la communauté. Sans moi, elle serait condamnée au froid et à la nuit. Les cendres et les braises me fascinent.

FORÇÂTRES :
+ **Besogne** : Je m'occupe de toutes les petites tâches pénibles ou ingrates qui peuvent décharger la communauté.
+ **Saltarelle** : Je chante et je danse pour que la communauté oublie ses tourments et se rappelle des belles choses, pour le meilleur et pour le pire.

MILICE :
+ **Sycophante** : Je dénonce les personnes qui commettent des crimes et en échange on me paie avec des choses qui me manquent : biens, souvenirs, médicaments, relations… Je dis œuvrer pour le bien commun.
+ **Commissaire** : Je m'assure que la communauté respecte l'orthodoxie prônée par le régime même si nous sommes en exil.

Les pages qui suivent sont les fiches de personnage. Il y a beaucoup d'infos mais pas de panique ! Beaucoup de choses sont facultatives. Parmi vous, seules les personnes les plus complétistes ou en besoin de cadre s'attacheront à jouer un maximum du contenu de leur fiche. Ce petit tableau va vous aider à vous repérer dans la fiche :

Votre communauté	Temps fort communautaire auquel vous devez participer au début du jeu	Temps fort communautaire sans horaire fixe (à décider entre vous)
Votre mission de vie / métier (application facultative)	Votre destin (application facultative)	Rituel 1 (fixez-vous une difficulté de 1 à 3, ce sera le nombre de rituels que vous devrez effectuer avant la fin du jeu. Si vous échouez, vous vous transformez en monstre).
Rituel 2	Rituel 3	Rituel 4
Rituel 5	Technique / Question / Résolution : ces deux fiches d'aide de jeu sont d'application facultative. « Technique » vous donne un conseil d'interprétation, « Question » une interrogation que peut avoir votre personnage ou une question à poser aux autres, « Résolution » vous propose une façon de trancher un litige (combat, diplomatie, enquête...)	
Liens : Les liens que vous avez avec d'autres personnages du fait de leurs missions et destins.		

Mission :
Je suis ASTRALE

Je guide les membres de la communauté qui ont besoin d’explorer les forêts limbiques, le monde des morts, des horlas, des révélations et de la téléportation.

Je rêve d’y perdre **Escarboucle** et je veux y vivre une double vie avec **Besogne**.

Destin : RÉVOLTE

Je me rebelle contre **Commissaire** qui à mes yeux manipule tout le monde pour arriver à ses fins. Je ferai tout ce qu’il faut pour faire tomber cette de son piédestal.

Sycophante fera tout pour protéger **Commissaire** de mes atteintes.

Communauté : LES LAZARES

Seule la résurrection sous forme de zombie garantit la pureté de l’âme.
Face à une communauté, nous tenons un discours ambigu sur l’âme immortelle.
Face à un individu, nous le tuons puis le ressuscitons.
des lazares tentent de créer des morts-vivants conscients, et d’autres professent la zombification des lazares mêmes.

RITUEL (☃☃☃) :
PASSAGE LIMBIQUE

Désigne une personne qui a un problème, annonce que son problème peut être résolu par un passage dans les forêts limbiques, qui sont dans une autre dimension. Désigne une personne qui va effectuer le passage : elle doit avoir les yeux bandés pour effectuer le passage [vérifie en langage fouine que c’est d'accord].

RITUEL (☃☃☃) :
SENTIMENTS

Devant témoin, demande à une personne de dire quels sont ses sentiments.

RITUEL : (☃☃+) **FARDEAU**

Demande à une personne très souffrante de s’allonger.
Recouvre-là d’objets.
Afin d’être guérie, la personne doit se relever le plus lentement possible.

RITUEL (☃☃+) :
BRIGANDS

Allez en forêt, revenez : l’une d’entre vous est meurtrie, l’autre annonce que vous avez été attaquées par des brigands et ce que vous avez appris.

RITUEL (☃+) :
LA FOSSE

Vas jeter de la nourriture dans une fosse où sont abandonnés les animaux de compagnie devenus indésirable. Dans tes rêves, vient te hanter la bête que tu y as abandonnée. Puis un nouvel animal est jeté dans la fosse. Alors, tu cesses de gaspiller ton pain pour une bête qui n’est pas la tienne.

1/4

JE T’AIME

parce que...

2/4

JE SUIS DÉSOLÉ(E)

parce que...

3/4

PARDON

parce que...

4/4

MERCI

parce que...

<u>**LIENS :**</u>
+ **Escarboucle** va brûler une chose très importante pour moi.
+ **Besogne** veut tout faire pour me séduire alors qu’il veut détruire ma communauté.
+ **Commissaire** va me confier ses doutes sur l’orthodoxie du régime.
+ **Sycophante** voue une passion à **Besogne** et rêve de le récupérer, pensant que d’une façon ou d’une autre je suis dans l’imposture.

Mission : **Je suis ESCARBOUCLE** J'entretiens le feu pour la communauté. Sans moi, elle serait condamnée au froid et à la nuit. Les cendres et les braises me fascinent. Je vais brûler une chose très importante pour **Astrale** et je vais initier **Sycophante** à la science du feu.	**Destin : OFFRANDE** Je vais devoir sacrifier **Besogne**, qui m'est proche, pour une juste cause. **Saltarelle** fera tout pour m'en empêcher.	**Communauté : LES ASSIGNES** Jadis nous fûmes bagnardes, aujourd'hui nous sommes libres. Face à une communauté, nous défendons nos intérêts. Face à un individu, si c'est un bagnard nous le capturons et le revendons, sinon nous le détroussons. Des assignes sont des bagnards libérés et d'autres des bagnards évadés.
RITUEL (👤👤/👤👤) : **ENQUÊTE** Demande à une personne quelle autre personne pourrait te faire progresser dans ton enquête et vas l'interroger.	**RITUEL (👤+) :** **PRIÈRE POUR L'ANGELUS** À l'heure propice, faites une demande en priant. Vos prières ne seront pas exaucées.	**RITUEL :** **(👤+) PROPHÈTE** Annonce des choses étranges (par exemple : la communauté constitue le dernier groupe d'êtres vivants sur la terre ; tout le monde est dans le rêve d'une personne ; tout le monde est mort-vivant...).
RITUEL (👤👤👤) : **ASTROLOGIE** Réunissez-vous à trois personnes. Chacune dit le thème astral d'une autre, en l'occurrence, elle lui donne son signe (un animal de la forêt) et ce que ça signifie sur son caractère ou son destin.	**RITUEL (👤👤+) :** **DIGNITÉ** Aide une personne malade à mettre fin à ses jours.	1/4 **JE T'AIME** **PARCE QUE...**
2/4 **JE SUIS DÉSOLÉ(E)** **parce que...**	3/4 **PARDON** **parce que...**	4/4 **MERCI** **parce que...**

<u>**LIENS :**</u>

+ **Besogne** aime **Astrale**, mais je lui affirme qu'iel a tué toute sa famille et qu'iel l'a oublié.
+ **Saltarelle** veut absolument danser avec moi.
+ Je suis proche de **Commissaire** mais je vais gravement pâtir des crimes qu'il va commettre par amour pour **Saltarelle**.
+ **Sycophante** me dénonce à tort. **Commissaire** va me punir très durement pour ça.

Mission : **JE SUIS BESOGNE** Je m'occupe de toutes les petites tâches pénibles ou ingrates qui peuvent décharger la communauté. Je vais me révolter contre l'autorité de **Commissaire** et apprendre la simplicité à **Saltarelle**.	**Destin : AIMER L'ENNEMI** Je veux tout faire pour séduire **Astrale** alors même que je veux détruire sa communauté. **Escarboucle** affirme que cette personne que j'aime a tué toute ma famille et que je l'ai oublié.	**Communauté : LES FORÇÂTRES** Pour expier nos crimes de corps et nos crimes de pensées, nous voilà en pleine forêt à exécuter des travaux forcés. Face à une communauté, nous la bouclons. Face à un individu, nous négocions tout ce que nous pouvons. Des forçâtres prônent l'évasion, d'autres les châtient car c'est folie de vouloir s'évader.
RITUEL (👤👤) : **NETTOYAGE** Nettoie les affaires d'une personne puis réclame un dû.	**RITUEL (👤👤+) :** **JUBILATION** Ris sous cape jusqu'à ce qu'une personne te demande ce qui se passe, alors révèle le mauvais tour que tu as joué à une autre personne.	**RITUEL (👤👤/👤👤/👤👤) :** **DON SANS CONDITION** Vas voir trois personnes successives. Demande-leur ce que tu peux faire pour les aider, quoique ça puisse te coûter, et aide-les, sans rien demander en retour.
RITUEL (👤👤👤) : **CHAMAILLERIE** Réalise une tache avec une personne sous la surveillance d'une autre personne. Chamaillez-vous puis bagarrez-vous.	**RITUEL (👤👤👤/👤+) :** **ILLUMINATION** Avec deux autres personnes, soyez témoins d'un phénomène d'une très grande beauté. Vous ne trouverez jamais les mots pour en reparler.	1/4 **JE T'AIME** **PARCE QUE...**
2/4 **JE SUIS DÉSOLÉ(E)** **parce que...**	3/4 **PARDON** **parce que...**	4/4 **MERCI** **parce que...**

LIENS :

+ Je vis avec **Astrale** une double vie dans les forêts limbiques (c'est là que nous sommes en couple).
+ **Escarboucle** est proche de moi mais va devoir me sacrifier à une juste cause.
+ Après qu'**Astrale**, ma personne aimée, ait disparu, j'ai eu une liaison avec **Sycophante**. Mais Astrale est revenu(e) et nous sommes de nouveau en couple.
+ Je suis prêt(e) à faire beaucoup de mal pour ruiner l'union entre **Saltarelle** (de mon clan) et **Commissaire** (du clan ennemi).

Mission : **Je suis SALTARELLE** Je chante et je danse pour que la communauté oublie ses tourments et se rappelle des belles choses, pour le meilleur et pour le pire. Je veux danser absolument avec **Escarboucle** et je rêve que **Commissaire** compose une chanson pour moi.	**Destin :** **AMOUR INTERDIT** J'aime à la folie **Commissaire** malgré que son clan soit ennemi du nôtre. Je vais tout faire pour me rapprocher de **Commissaire**, bien que cela nous mettra au devant de graves ennuis. **Besogne**, une personne de mon propre clan est prêt(e) à nous faire beaucoup de mal pour ruiner cette union.	**Communauté : LES FORÇÂTRES** Pour expier nos crimes de corps et nos crimes de pensées, nous voilà en pleine forêt à exécuter des travaux forcés. Face à une communauté, nous la bouclons. Face à un individu, nous négocions tout ce que nous pouvons. Des forçâtres prônent l'évasion, d'autres les châtient car c'est folie de vouloir s'évader.
RITUEL (☃☃/☃☃) : **OBJET MÉMORIEL** Demande à une personne de te confier l'objet qui renferme son souvenir le plus précieux. Reviens la voir plus tard et annonce-lui que tu l'as perdu.	**RITUEL (☃☃☃) :** **CRAQUAGE** Avec une deuxième personne, appuyez-vous sur l'autorité, la sagesse, l'amour ou la bienveillance d'une troisième personne, jusqu'à ce qu'elle craque et montre ses failles.	**RITUEL (☃☃+) :** **REPOS ÉTERNEL** Annonce à une personne qu'elle est morte-vivante et dis-lui que telle autre personne est capable de lui offrir le repos éternel.
RITUEL (☃/☃☃) : **COSTUME** Fabrique un costume, offre-le à quelqu'un et raconte lui l'histoire du costume.	**RITUEL (☃☃) :** **COMPASSION ⚕** Vas au chevet d'un malade, demande-lui de te raconter ses souffrances, puis absorbe-lui sa maladie. Elle est guérie et maintenant c'est toi qui es malade.	**1/4** **JE T'AIME** **PARCE QUE...**
2/4 **JE SUIS DÉSOLÉ(E)** **parce que...**	**3/4** **PARDON** **parce que...**	**4/4** **MERCI** **parce que...**

<u>**LIENS :**</u>

+ Je vais tout faire pour empêcher **Escarboucle** de sacrifier **Besogne** à une soi-disant juste cause.
+ **Besogne** va m'apprendre la simplicité.
+ **Sycophante** se fie à tort sur mon innocence.
+ Je demande à **Commissaire** de commettre des crimes de plus en plus graves et iel m'obéït par amour.

Mission : Je suis SYCOPHANTE Je dénonce les personnes qui commettent des crimes et en échange on me paie avec des choses qui me manquent : biens, souvenirs, médicaments, relations… Je dis œuvrer pour le bien commun. Je dénonce à tort **Escarboucle** et je me fie à tort sur l'innocence de **Saltarelle**.	**Destin : ADULTÈRE** Je voue une passion à **Besogne** qui a pu s'exprimer quand **Astrale**, la personne qu'elle aime a disparu. Mais cette personne est revenue et leur liaison a repris. Je pense cependant que ce n'est plus la même personne, mais une impostrice et je ferai le nécessaire pour récupérer mon amour.	**Communauté : LA MILICE** Nous parcourons la forêt pour faire régner l'ordre et la justice. Face à une communauté, nous évaluons son degré de nuisance. Face à un individu, nous effectuons un interrogatoire en règle. Des membres de la milice pensent être les maîtres du peuple, et d'autres pensent être au service du peuple.
RITUEL (👤👤👤) : CUISINE Ramène un ingrédient étrange de la forêt, demande à une personne de le cuisiner et fais-le manger à une autre personne.	**RITUEL (👤👤) : BÉBÉ ÉCHANGÉ** Avoue à une personne que son enfant est en fait le tien et que son vrai enfant a été donné à un horla.	**RITUEL (👤👤/👤) : MORT-VIVANT** Fais-toi tuer par une personne et reviens en mort-vivant.
RITUEL (👤👤) : ACHARNEMENT THÉRAPEUTIQUE Tu remarques une personne meurtrie, tu mets tout en œuvre pour la guérir mais ça échoue.	**RITUEL (👤👤/👤👤👤) : TROP TARD** Boude, engueule ou fuis une personne à laquelle tu es en fait très attachée. Vas ensuite vers elle pour lui avouer à quel point elle est chère à tes yeux. Mais à ce moment, une autre personne la tue, la kidnappe, lui déclare sa flamme ou ravit toute son affection.	1/4 **JE T'AIME** parce que…
2/4 **JE SUIS DÉSOLÉ(E)** parce que…	3/4 **PARDON** parce que…	4/4 **MERCI** parce que…

LIENS :

+ **Astrale** fera tout pour faire tomber **Commissaire** de son piédestal, et je vais faire mon possible pour l'en empêcher.
+ **Astrale** rêve de me perdre dans les forêts limbiques.
+ **Escarboucle** va m'initier à la science du feu.
+ J'ai eu une liaison avec **Besogne** pendant qu'Astrale, sa personne aimée, avait disparu. Mais **Astrale** est revenu(e) et iels sont de nouveau en couple.

Mission :
Je suis COMMISSAIRE ⚖

Je m'assure que la communauté respecte l'orthodoxie prônée par le régime même si nous sommes en exil.

Je vais punir très durement **Escarboucle** à ce sujet et je vais confier à **Astrale** mes doutes sur l'orthodoxie.

Destin : PAR AMOUR

Saltarelle me demande de commettre des crimes de plus en plus grave, et je lui obéis par amour.

Escarboucle, qui m'est proche, va gravement pâtir de cela.

Communauté : LA MILICE

Nous parcourons la forêt pour faire régner l'ordre et la justice.
Face à une communauté, nous évaluons son degré de nuisance.
Face à un individu, nous effectuons un interrogatoire en règle.
Des membres de la milice pensent être les maîtres du peuple, et d'autres pensent être au service du peuple.

RITUEL (👤👤👤) :
MÉDIATION

Réconcilie
deux personnes brouillées.

RITUEL (👤👤+/👤+) :
RENCONTRE AVEC LE MAL

Tente d'éloigner chaque personne de la souffrance, du mal ou du vice qui la ronge, sans succès.
Tu fais ensuite la rencontre d'un horla. Il te promet de guérir ces personnes de leur vice, mais en échange tu dois toi-même y succomber. Donne ta réponse.

RITUEL (👤👤👤👤) :
TÉMOIGNAGE

Demande à une personne de témoigner devant un juge et d'accuser une autre personne.

RITUEL (👤👤+) :
OFFRANDE

Demande à une personne quel est son problème. Dis-lui de faire une offrande à un arbre sacré. Mais l'offrande va disparaître et les malheurs de la personne vont empirer.

RITUEL (👤👤+) :
VERMINE

Avec une autre personne, débusque des insectes, des cloportes et des vers, et rends-leur un culte (surtout, évite de les tuer ou de leur faire du mal).

1/4

JE T'AIME

parce que...

2/4

JE SUIS DÉSOLÉ(E)

parce que...

3/4

PARDON

parce que...

4/4

MERCI

parce que...

<u>**LIENS :**</u>
+ **Astrale** fera tout pour me faire tomber de mon piédestal. **Sycophante** va faire son possible pour me protéger de ses atteintes.
+ Je vis une union avec **Saltarelle** bien que nos clans soient supposés ennemis et **Besogne** est prêt(e) à faire beaucoup de mal pour l'empêcher.
+ **Besogne** va se révolter contre mon autorité.
+ **Saltarelle** rêve que je lui compose une chanson.